

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling



1-4 joueurs, à partir de 10 ans

RÈGLES DU JEU



# Aperçu et but du jeu

Bienvenue dans les étendues sauvages d'Amérique du Nord ! De splendides paysages montagneux et des geysers spectaculaires vous y attendent. D'innombrables espèces animales y ont élu domicile, quand elles n'occupent pas les vastes forêts et les grandes prairies qui s'étendent entre deux massifs. Chaque joueur devra, au sein de son parc animalier, veiller au bien-être de ces animaux afin qu'ils puissent vivre en harmonie les uns à côté des autres, et se rassembler en familles. Assurez-vous de leur fournir un accès à l'eau, et à peupler un maximum de types de terrains différents. Attention cependant aux phénomènes météorologiques imprévisibles et à leurs effets dévastateurs !

Une fois que tous les animaux auront trouvé leur place, la partie se termine et on passe au décompte des points. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.



## Matériel

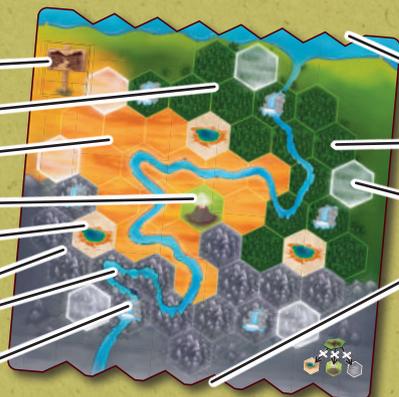
### 4 boîtes à assembler



### 4 parcs 1 par joueur

#### Recto :

Panneau  
Rivière  
Forêt  
Prairie  
Volcan  
Geyser  
Montagnes  
Rivière  
Chute d'eau



Emplacement jeton Animal  
Case Paysage  
Case Météo  
Emplacement jeton Météo

#### Verso :



Panneau Geyser

### 140 jetons Animal 35 jetons par joueur

#### Recto :



#### Verso :



### 40 jetons Météo 10 jetons par joueur

#### Recto :



#### Verso :



### 1 plateau Action



Zone de sélection :  
Prérequis de terrain  
Rangée de sélection

Décompte final

### 1 marmotte



### 7 jetons Action

#### Recto :



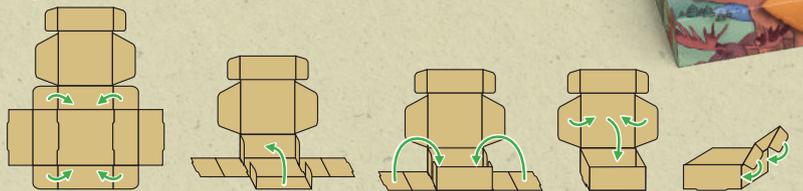
#### Verso :



### 1 bloc-notes



**1** Choisissez une empreinte de patte et prenez la **boîte correspondante**. Cette boîte vous sert à ranger vos pions et jetons.



**2** Prenez un **parc** et placez-le devant vous du côté du **panneau Rivière** (en haut à gauche).



**3** Prenez **tous les jetons marqués de votre empreinte de patte**. Mélangez vos **35 jetons Animal** face cachée pour former une réserve, que vous placerez à côté du coin supérieur droit de votre parc (vous pouvez former un tas ou plusieurs piles). Ensuite, piochez 7 jetons Animal de cette réserve et placez-les dans n'importe quel ordre le long du bord supérieur de votre parc. Ce sont les *animaux disponibles*.



Il y a 6 espèces d'animaux :



Les jetons de chaque espèce forment les combinaisons suivantes (ici, le loup) :



Chacun des 35 jetons Animal est unique et chaque combinaison n'apparaît qu'une seule fois. Chaque joueur reçoit les mêmes combinaisons.

Trouvez le **jeton Météo** qui représente un **soleil** et placez-le **face visible** dans n'importe quelle encoche du bord inférieur de votre parc.



Mélangez ensuite les 9 jetons Météo et placez-en cinq, **face cachée**, dans les encoches restantes du bord inférieur de votre parc. Ces 6 jetons sont les *jetons Météo disponibles*. Rangez le reste des jetons Météo dans la boîte.

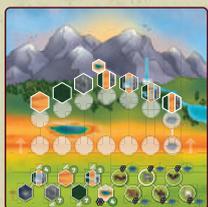
À présent, choisissez un jeton Météo parmi les *jetons Météo disponibles* (celui qui est visible, ou n'importe lequel des jetons face cachée) et placez-le **face visible** sur l'une des cases Météo (couvertes de brume) de votre parc.



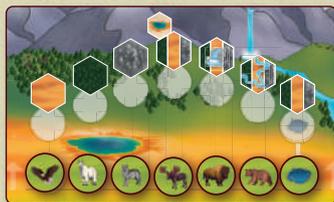
Chaque jeton Météo affiche un symbole de **phénomène météo** qui va avoir une influence sur les animaux à proximité (voir p.4 et 8).



**4** Placez le **plateau Action** au centre de la table.



**5** Placez les **7 jetons Action** face visible sur la **rangée de sélection**. Le jeton du plan d'eau doit être placé tout à droite ; les autres peuvent être placés n'importe où.



**6** Mettez le **bloc-notes** de côté : vous n'en aurez besoin qu'à la fin de la partie.



**7** Le dernier joueur à s'être occupé d'un animal prend la **marmotte** et la place à côté de son parc.



**8** S'il y a moins de 4 joueurs, rangez les éléments non utilisés dans la boîte.

# Déroulement du jeu

La partie se joue en **5 manches**.

Chaque manche se joue en 3 phases :

A) **Prévisions météo**

B) **7 tours d'action**

C) **Fin de la manche**

À l'issue de la 5e manche, passez au décompte final.

## A) Prévisions météo

Au début de chaque manche, chaque joueur choisit **un jeton** parmi ses jetons Météo disponibles et le place **face visible** sur la **prochaine case Météo** de son parc, dans le sens horaire, à partir de la dernière case Météo remplie.

Lors de la première manche, vous devez donc placer un jeton sur la case Météo située après celle que vous avez remplie lors de la mise en place, dans le sens horaire.

Vous pouvez choisir l'un des jetons Météo face cachée ou le jeton Soleil qui se trouve face visible, s'il est encore disponible. Le jeton Soleil n'a que des avantages, car il augmente la valeur de tous les troupeaux adjacents (voir p.8).

Tous les autres jetons Météo sont négatifs car ils font fuir certains animaux : à la fin de la partie, avant le décompte final, vous devrez retourner face cachée tout jeton Animal adjacent à un jeton Météo si ce dernier l'affecte. Les animaux ainsi retournés ne comptent plus dans le décompte final (voir p.8).



### Aperçu des jetons Météo négatifs :

**Ouragan**



Tout jeton Animal adjacent à l'ouragan et affichant au moins un **aigle** et/ou un **élan** et/ou un **point** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Grêle**



Tout jeton Animal adjacent à la grêle et affichant au moins un **ours** et/ou un **loup** et/ou un **point d'eau** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Averse**



Tout jeton Animal adjacent à l'averse et affichant au moins une **chèvre** et/ou un **bison** et/ou un **point d'eau** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Blizzard**



Tout jeton Animal adjacent au blizzard et affichant au moins un **élan** et/ou un **loup** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Canicule**



Tout jeton Animal adjacent à la canicule et affichant au moins une **chèvre** et/ou un **ours** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Brouillard**



Tout jeton Animal adjacent au brouillard et affichant au moins un **aigle** et/ou un **bison** doit être retourné face cachée avant le décompte final.



**Orage**



Tout jeton Animal adjacent à l'orage et comptant exactement le même nombre d'animaux que de **nuages** représentés sur le jeton, quelle que soit l'espèce, doit être retourné face cachée avant le décompte final.



## B) Tours d'action

Lors de cette phase, les joueurs jouent un total de 7 tours d'action, chacun se déroulant en **3 étapes** :

1. Le joueur qui a la marmotte choisit un jeton Action et un prérequis de terrain
2. Chacun d'entre vous place un jeton Animal dans son parc
3. Chacun d'entre vous reconstitue ses animaux disponibles

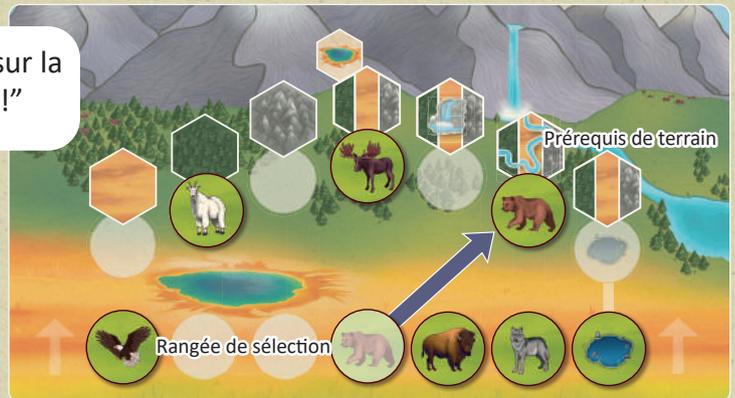


### Étape 1 :

#### Le joueur qui a la marmotte choisit un jeton Action et un prérequis de terrain

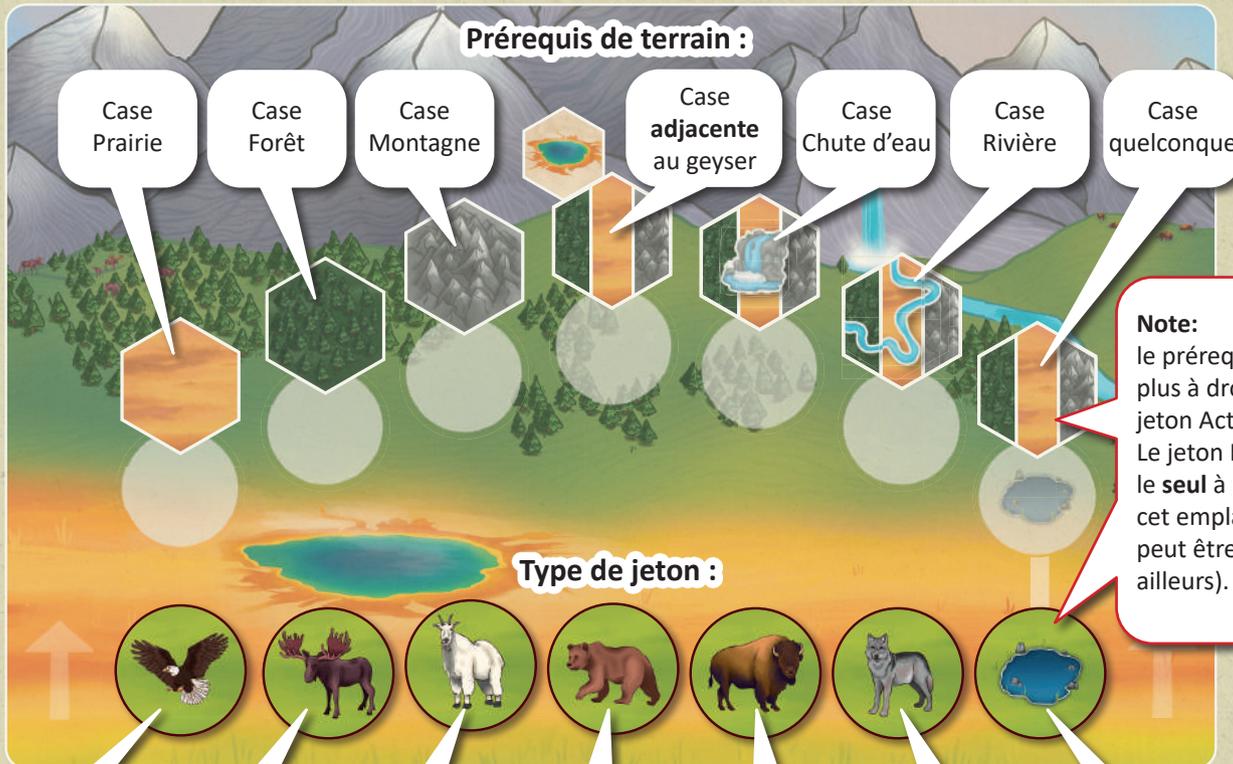
Le joueur qui dispose de la **marmotte** choisit un jeton Action dans la *rangée de sélection* et le déplace sur n'importe quelle case **vide** des *prérequis de terrain*, tout en annonçant son choix à haute voix.

"Un ours sur la rivière !"



Les autres joueurs vont devoir se conformer à ce qui a été énoncé par le joueur qui dispose de la marmotte, car son annonce définit :

- le **type** de jeton qu'ils vont devoir placer **et**
- le **terrain** sur lequel ce jeton doit être placé.



**Note:** le prérequis de terrain le plus à droite est relié au jeton Action Point d'eau. Le jeton Point d'eau est le **seul** à pouvoir occuper cet emplacement (et ne peut être placé nulle part ailleurs).

## Étape 2 : Chacun d'entre vous place un jeton Animal dans son parc

Chacun d'entre vous **doit** choisir un **jeton Animal** parmi ses animaux disponibles. Ce jeton doit correspondre, au moins en partie, au **type** qui a été énoncé (une espèce donnée ou le point d'eau). Le reste du jeton n'a aucune importance.

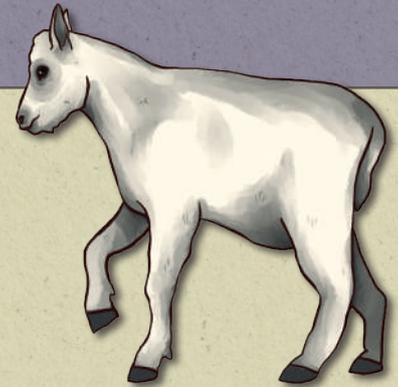
Si aucun jeton parmi vos *animaux disponibles* ne correspond, prenez un jeton de votre choix parmi eux.

Ensuite, placez le jeton Animal choisi **face visible** dans une case Paysage de votre parc, pourvu qu'elle corresponde au prérequis de terrain énoncé.

Le reste de la case n'a aucune importance, ni ce qui se trouve dans les cases adjacentes, tant que le prérequis est rempli. Par exemple, si vous devez placer un jeton sur une case Rivière, peu importe qu'il y ait une chute d'eau, une prairie ou une forêt dans la case en plus de la rivière, ou qu'elle se trouve à côté d'un geyser.

Si toutes les cases éligibles sont déjà remplies, placez le jeton Animal dans n'importe quelle case Paysage libre.

**Attention : il est impossible de placer un jeton Animal sur un geyser, un volcan ou une case Météo.**



## Étape 3 : Chacun d'entre vous reconstitue ses animaux disponibles

Une fois que tous les joueurs ont placé le jeton Animal voulu dans leur parc, chacun d'entre vous reconstitue ses *animaux disponibles* en piochant un nouveau jeton depuis sa *réserve*, face cachée. Révélez le jeton de manière à avoir 7 jetons Animal visibles sur le bord supérieur de votre parc. Une fois que votre réserve est épuisée, ignorez cette étape.

Ensuite, passez la **marmotte** au joueur qui se trouve à votre gauche.

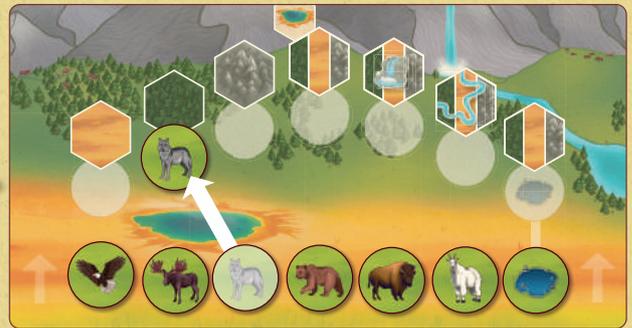
S'il reste des jetons Action sur la rangée de sélection du plateau Action, jouez un nouveau tour d'action.

S'il n'en reste aucun, c'est que vous avez joué les 7 tours d'action, et que c'est la fin de la manche.



## Exemple de tour d'action

**Mia** a la marmotte. Lors de l'**étape 1**, elle choisit le jeton Action Loup et le déplace sur le prérequis de terrain Forêt : "Un loup dans la forêt !" Cela signifie que lors de l'**étape 2**, tout le monde devra placer un jeton Animal avec au moins 1 loup dans une case Forêt libre.



**Mia** choisit son jeton Animal avec 3 loups (le louveteau est bien un loup !) parmi ses animaux disponibles et le place dans l'une de ses cases Forêt. Elle évite de le placer près de la grêle, car cela lui ferait perdre ce jeton avant le décompte final.



**Lin** n'a aucun jeton avec au moins un loup parmi ses animaux disponibles ; elle peut donc choisir n'importe quel autre jeton. Elle choisit un jeton avec 3 élans et le place dans une case Forêt de son parc (une rivière s'y trouve aussi, mais cela n'a pas d'importance).



**Sam** choisit un jeton avec 1 loup et 1 élan parmi ses animaux disponibles. Il décide de le placer dans la case Forêt de son parc qui se trouve à côté de son jeton Météo Soleil.



Une fois que chaque joueur a placé son jeton et reconstitué ses animaux disponibles, **Lin** récupère la marmotte et lance le prochain tour d'action en choisissant un jeton Action et en l'associant à un prérequis de terrain sur le plateau Action.

## C) Fin de la manche

Après la septième action du tour d'action, une fois que tous les jetons Action ont été déplacés sur les prérequis de terrain, la manche se termine.

Remettez les 7 jetons Action sur la rangée de sélection. Le point d'eau doit toujours être placé sur l'emplacement qui se trouve le plus à droite.

S'il vous reste des jetons Animal parmi vos animaux disponibles, lancez une nouvelle manche.

Sinon, la partie est terminée.



# Fin de la partie

La partie se termine à l'issue de la 5e manche (lors de laquelle vous placez les derniers jetons Météo et Animal). Calculez les scores. Placez la marmotte sur la première catégorie de décompte (la météo) du plateau Action et prenez le **bloc-notes**.



Calculez les catégories une par une. Commencez par la météo. Ensuite, faites avancer la marmotte à la catégorie Chute d'eau, calculez les points que marque chaque joueur dans cette catégorie, et notez-les dans le bloc-notes. Puis passez à la catégorie suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez noté les points des 13 catégories.



## 1) Météo

Appliquez les conséquences des jetons Météo : dans chaque parc, retournez face cachée tous les jetons Animal concernés par l'effet du jeton Météo qui leur est adjacent, le cas échéant.

Voyez la p.4 pour une description des jetons Météo. Quelques exemples :



La canicule affecte les ours et les chèvres adjacent(e)s. Retournez tout jeton affichant au moins un de ces animaux.



La grêle affecte les ours, les loups et les points d'eau adjacents. Retournez tout jeton affichant au moins un de ces animaux ou un point d'eau.



Les orages affectent tous les jetons adjacents avec exactement le même nombre d'animaux que de nuages sur le jeton (de 1 à 3 nuages). Les animaux peuvent être de la même espèce ou de différentes espèces, et il peut y avoir un point d'eau ou non. Retournez tous les jetons concernés.

Exemple : un nuage



Exemple : deux nuages



Exemple : trois nuages



Les catégories suivantes rapportent des points à chaque joueur ayant réussi à occuper toutes les cases correspondantes dans son parc :



## 2) Chutes d'eau

Gagnez **4 points** si vous avez recouvert vos 6 cases Chute d'eau (aucune ne doit rester visible).



## 3) Montagnes

Gagnez **7 points** si vous avez recouvert vos 14 cases Montagne.



## 4) Prairie

Gagnez **7 points** si vous avez recouvert vos 14 cases Prairie.



## 5) Forêt

Gagnez **7 points** si vous avez recouvert vos 14 cases Forêt.



## 6) Rivière

Gagnez **8 points** si vous avez recouvert toutes vos cases Rivière.



## 7) Geysers

Gagnez **4 points** pour chaque geyser de votre parc dont vous avez recouvert les 6 cases adjacentes.



## 8 à 13) Espèces animales

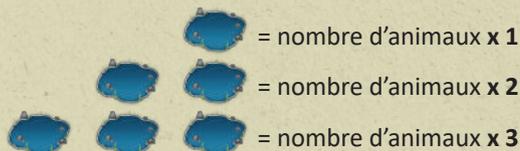


Calculez à présent le score obtenu pour chaque espèce.

Pour chaque espèce, vous marquez les points de la **famille** d'animaux de votre parc qui vous rapporte le plus.

Une **famille** est constituée d'animaux d'une même espèce qui occupent un ensemble de cases contiguës. Il peut y avoir d'autres animaux dans les mêmes cases : une case est prise en compte si elle abrite au moins un animal de l'espèce voulue. Plus la famille est importante, mieux c'est. Toutefois, une famille doit avoir accès à au moins un point d'eau pour être prise en compte.

Les **points d'eau** sont des multiplicateurs. Pour chaque famille, multipliez le nombre d'animaux par le nombre de points d'eau qui font partie de cette famille. Une famille sans eau ne rapporte rien.



*Cette famille d'ours compte 10 animaux et 2 points d'eau, soit 10x2 = 20 points.*

### Important :

chaque joueur peut marquer une seule famille par espèce. Si vous avez plusieurs familles séparées d'une même espèce, calculez celle qui est la plus rentable et marquez uniquement ses points.



Le jeton Soleil rapporte un animal supplémentaire à chaque famille qui lui est adjacente.

Une fois que vous avez décompté toutes les catégories, le joueur avec **le plus de points** l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a recouvert **le plus de cases Rivière**, puis le joueur à égalité qui a **retourné le moins de jetons Animal**, remporte la partie.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

## Exemple de décompte final

**Mia** marque ses points comme suit :

### 1) Météo :

**Mia** a deux bisons dans des cases adjacentes à une **averse** : elle doit donc retourner ces jetons. Heureusement les autres jetons Météo n'ont aucun effet sur les jetons qu'elle a placés alentour.



2) **Chutes d'eau** : aucune chute d'eau n'est visible ; cela signifie que **Mia** a recouvert ses 6 chutes d'eau, ce qui lui rapporte **4 points**.

3) **Montagnes** : aucune montagne n'est visible, car **Mia** a également recouvert ses 14 cases Montagne : elle marque **7 points**.

4) **Prairie** : **Mia** n'a pas réussi à recouvrir toutes ces cases et ne marque donc **aucun point** dans cette catégorie.

5) **Forêt** : **Mia** a recouvert ses 14 cases Forêt : elle marque **7 points**.

6) **Rivière** : **Mia** n'a pas recouvert toutes ses cases Rivière et ne marque donc **aucun point** dans cette catégorie.

7) **Geysers** : **Mia** a recouvert la totalité des cases adjacentes à deux geysers. Chacun d'entre eux rapporte 4 points, soit **8 points** en tout.



8. **Chèvres des montagnes** : il y a deux familles de chèvres. Celle du haut compte 6 chèvres et 1 point d'eau, soit 6 points (6 chèvres x 1 point d'eau). Celle du bas compte aussi 6 chèvres, mais 2 points d'eau, soit 12 points (6 chèvres x 2 points d'eau). **Mia** marque les points de la famille du bas, soit **12 points**.



9. **Ours** : il y a une grande famille d'ours et deux ours esseulés. L'ours qui est tout seul en bas à gauche ne rapporte rien. Celui de droite rapporterait 1 point (1 ours x 1 point d'eau). La famille d'ours compte 10 ours et 2 points d'eau, ce qui rapporte **20 points** à **Mia** (10 ours x 2 points d'eau).



**10. Loups :** *Mia* a formé une famille de 4 loups avec 2 points d'eau. Elle marque **8 points** (4 loups x 2 points d'eau). L'autre groupe de loups compte 5 loups, mais aucun point d'eau, donc ne vaut rien du tout.



**11. Élans :** *Mia* a réuni tous les élans en une seule grande famille ! Elle marque le score maximum de **36 points** (12 élans x 3 points d'eau).



**12. Aigles :** La grande famille compte 10 aigles et 3 points d'eau. *Mia* marque **30 points** (10 aigles x 3 points d'eau).



**13. Bisons :** malheureusement, certains bisons ont fui devant l'averse, et il ne reste que 4 petites familles de 2 bisons. Or, seules 2 d'entre elles disposent d'un point d'eau. *Mia* marque les points de l'une d'entre elles, soit **2 points** (2 bisons x 1 point d'eau).



Au total, *Mia* marque **134 points**.

Icon	Score	Count
2222	Mia	
Water	4	0
Wolf	7	0
Elk	-	0
Deer	7	0
Mountain	-	0
Water	8	0
Wolf	12	0
Bear	20	0
Wolf	8	0
Deer	36	0
Eagle	30	0
Bison	2	0
Σ	<b>134</b>	

Avez-vous essayé l'application de **Deep Print Games** ?

Vous pouvez y télécharger des **bloc-notes virtuels** pour les jeux édités par Deep Print Games, et ainsi compter plus facilement vos points et garder une trace de toutes vos parties.

Récupérez-la gratuitement depuis l'App Store et sur Google Play.

<https://scoreapp.deep-print-games.com>



## Mode Solo

### Mise en place

Lorsque vous jouez en solo, mettez le jeu en place comme indiqué p.3, avec l'exception suivante : au lieu de placer les jetons Action dans la rangée de sélection, formez une pile face cachée et placez-la au milieu de la rangée de sélection.

### Déroulement du jeu

Les règles restent quasiment inchangées, mais lors de l'étape 1 de chaque tour, vous devez révéler un jeton du sommet de la pile des jetons Action. Placez ce jeton sur un prérequis de terrain de votre choix pour définir les contraintes de pose de l'étape 2 (comme d'habitude, le jeton Point d'eau doit être placé sur le prérequis qui se trouve tout à droite). À la fin de la manche, mélangez les jetons Action pour former une nouvelle pile face cachée.

### Fin de la partie

La fin de partie et le décompte des points restent identiques.

### Quel est votre score ?

- <80** Vous êtes en bas de la chaîne alimentaire.
- 80+** Oups ! Réessayez...
- 110+** C'est bien, mais pas top.
- 140+** Bien, vous êtes dans votre élément !
- 165+** Telle la chèvre, vous atteignez des sommets.
- 185+** Vous avez l'œil de l'aigle !
- 205+** Extraordinaire ! Qui peut vous défier ?
- 220+** Incroyable ! La force de l'ours.



## Alerte aux orages au Parc des Geysers

### Mise en place

Chaque joueur place son parc devant soi, du côté du panneau Geysers. Le reste de la mise en place est identique au jeu de base, sauf qu'à la fin de l'étape 3, au lieu de prendre un de vos jetons Météo disponibles pour le placer dans le parc, prenez 2 jetons Météo parmi les jetons excédentaires et placez-en un face visible dans la case Météo du milieu de votre parc. Placez l'autre face visible dans n'importe quelle autre case Météo de votre parc.

### Déroulement du jeu

Lors de la prévision météo du début de chaque manche, révélez l'un de vos jetons Météo disponibles, afin d'avoir en tout deux jetons visibles parmi ceux-ci. Choisissez maintenant l'un d'entre eux et placez-le sur la prochaine case Météo de votre parc, dans le sens horaire (contrairement au jeu de base, vous terminerez la partie avec un jeton Météo disponible).

### Fin de la partie

La fin de partie et le décompte final restent inchangés (mais il est plus facile de gagner les points des geysers, qui sont plus nombreux et n'ont que 3 cases adjacentes).

